

TOM & YAKO PRÉSENTENT



Jungle Speed
safari

LES RÈGLES

**POUR 2 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 5 ANS**

En temps normal, le calme règne parmi les animaux de la jungle. Mais quand vient l'heure de manger, ils se réunissent autour de la forêt de totems, et leur instinct sauvage reprend le dessus. Les plus affamés tentent d'attraper leur proie avant les autres. D'autres s'énervent et poussent des cris, tandis que le caméléon voudrait bien se cacher. Et lorsque surgit le chasseur, c'est la panique générale : tout le monde doit se protéger.

CONTENU

- 5 totems « nourriture » ;
- 42 cartes ;
- 1 sac ;
- Les règles du jeu que vous êtes en train de lire.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

On place les totems « nourriture » au centre de la table, en cercle.

Les cartes sont distribuées, face cachée, le plus équitablement possible entre les joueurs. Ces cartes forment une pile appelée pioche personnelle.

Chaque joueur possède également une autre pile de cartes, vide au début de la partie. C'est la pile de score.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Celui qui imite le mieux la banane qu'on épluche commence. À son tour, le joueur retourne une carte de sa pioche personnelle, « à la manière » de Jungle Speed, dans sa pile de score, devant sa pioche personnelle.

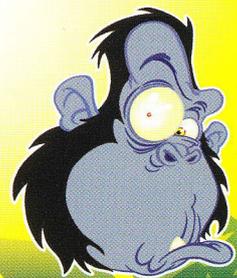


LA CARTE DÉCLENCHÉ ÉVENTUELLEMENT UN EFFET

On le résout et on passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se termine lorsque plus aucun joueur n'a de carte dans sa pioche personnelle.

BUT DU JEU

Le joueur qui possède le plus grand nombre de cartes dans sa pile de score à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



RÉSOLUTION DES CARTES

CARTE NORMALE (12 CARTES)



UN PEU DE REPOS DANS CE MONDE DE BRUTES.

Le joueur qui vient de retourner la carte la gagne et la conserve dans sa pile de score. Personne ne doit rien faire !

ANIMAL AFFAMÉ (15 CARTES)

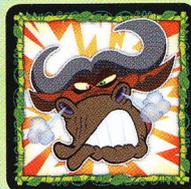


L'ANIMAL A FAIM : IL FAUT LE NOURRIR LE PLUS VITE POSSIBLE !

Les joueurs doivent tenter d'attraper le totem qui correspond à la nourriture favorite de l'animal révélé. Le joueur qui y parvient gagne la carte et l'ajoute à sa pile de score. On ne doit utiliser qu'une main et n'attraper qu'un seul totem.

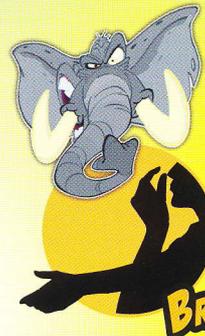


ANIMAL EN COLÈRE (5 CARTES)



L'ANIMAL EST FOU DE RAGE : FAITES COMME LUI !

Les joueurs doivent immédiatement imiter l'animal révélé (gestes + cri). Le dernier joueur à y parvenir perd une carte de sa pile de score, qui est retirée définitivement du jeu (et placée au centre de la table, entre les totems, face cachée). S'il est impossible de désigner un perdant, personne ne perd de carte et le jeu reprend normalement.





Pour plus de simplicité, si vous vous apprêtez à jouer pour la première fois, ou si vous jouez avec des enfants de moins de 6 ans, n'hésitez pas à retirer du jeu les cartes Caméléon et Chasseur. Vous pourrez les réintégrer au jeu lors des prochaines parties.

CAMÉLÉON (5 CARTES)



CE CURIEUX ANIMAL VA VOUS EN FAIRE VOIR DE TOUTES LES COULEURS !

Choisissez une des deux règles suivantes (avant le début de la partie !).

• RÈGLE JUNGLE

Les joueurs doivent immédiatement toucher du doigt un objet de la couleur du caméléon révélé. Le dernier joueur à y parvenir perd une carte de sa pile de score qui est retirée définitivement du jeu (et placée au centre de la table, entre les totems, face cachée).

- On ne doit pas toucher une pièce du jeu (carte, totem, sac...)
- On ne doit pas toucher un autre joueur.
- On ne doit pas être deux à toucher le même objet. Si deux joueurs touchent le même objet à la fin de la résolution de l'événement, ils perdent tous les deux une carte.

S'il est impossible de désigner un perdant, personne ne perd de carte et le jeu reprend normalement.



• RÈGLE SPEED

Les joueurs doivent immédiatement attraper le totem de la couleur du caméléon.

Le joueur qui y parvient gagne la carte et l'ajoute à sa pile de score. On ne doit utiliser qu'une main et n'attraper qu'un seul totem.



CHASSEUR (5 CARTES)



UN COUP DE FUSIL PEUT PARTIR TRÈS VITE. TOUS AUX ABRIS !

Le joueur qui vient de retourner cette carte est le chasseur et doit essayer de poser le plus vite possible la main sur la pile de score d'un joueur de son choix. Les autres joueurs doivent protéger leur pile en posant la main dessus.

- Si le chasseur est le premier à poser sa main sur la pile de score d'un adversaire, il gagne une carte de la pile de score de sa victime en plus de la carte chasseur.
- En cas d'échec, il ne gagne que la carte chasseur.
- Si le chasseur se trompe et tape sur son propre tas, il se tire une balle dans le pied ! Il perd la carte chasseur (et la place au centre de la table, entre les totems, face cachée).

CAS SPÉCIAUX

Si un joueur doit perdre une carte et qu'il n'en possède pas, il ne se passe rien.

